SEGUNDA GUERRA ★ 3D&T

por Ivan Piro★

1. INTRODUÇÃO

O que se apresenta neste pequeno documento básico são apenas algumas idéias alternativas para Mestres que desejam utilizar o sistema 3D&T a fim de conduzirem jogos bélicos, mais especificamente na Segunda Guerra.

Este texto é puramente focado em regras que, vale lembrar, são totalmente opcionais. Além disso, ele não apresenta ambientação, por dois motivos: tal material pode ser encontrado à exaustão em livros, filmes e Internet; e, dependendo de quem conta a história, a grande parcialidade é uma constante.

O endereço de correio eletrônico do autor é ivanpiro@zipmail.com.br, este aberto para críticas (construtivas) e opiniões.

Por fim, este trabalho também seguiu sugestões de alguns membros do Fórum do Espaço 3D&T (**www.espaco3dt.rg3.net**): Bruno Duzzi, BURP, Edungeon e Tales.

Bom jogo!

★ O autor é Soldado Temporário de Força Auxiliar. Não é seu objetivo fazer apologia à guerra, mas apenas manter viva a memória do conflito para que tais erros um dia terminem.

Dedicado a todos aqueles que já vestiram um capacete sobre a cabeça.

2. OS COMBATENTES

Combatentes são os PCs de guerra. A pontuação inicial deles depende do nível da campanha:

Recruta (0–7 pontos): jogar com um combatente de 7 pontos oferece ao jogador todas as dificuldades da guerra. Os combates serão curtos e letais e as privações maiores. Devido à baixa pontuação, geralmente serão praças (no máximo sargentos). Um Recruta não sobrevive muito tempo sozinho. Recomendado para iniciantes e para os que desejam um pouco mais de severidade. Nenhuma Característica pode ultrapassar 3 durante a criação.

Soldado (8–10 pontos): guerreiros com alguma experiência em combate, o suficiente para prestarem atenção no próximo passo e levarem o equipamento certo. Ainda não são veteranos, mas já não mais são "verdes". Nenhuma Característica pode ultrapassar 3 durante a criação.

Veterano (10–12 pontos): combatentes experientes que já provaram seu valor no campo de batalha e estão um nível acima de seus companheiros. Sabem realmente como e em quem atirar, além de improvisar em situações difíceis. Nenhuma Característica pode ultrapassar 4 durante a criação.

Elite (13–14 pontos): poucos chegam a este nível. Redundante dizer, geralmente são membros de tropas de elite, as quais infiltram-se atrás das linhas inimigas em missões de alto risco e sem suporte. Mestres em sobrevivência e improviso, uma vez que estão sozinhos. Aqui começam as façanhas realmente heróicas. Nenhuma Característica pode ultrapassar 4 durante a criação.

Herói de Guerra (15+ pontos): o nível máximo permitido para combatentes que, a tal altura, tornam-se o pesadelo do inimigo. A guerra neste ponto atinge um nível épico, quase irreal, com os personagens escapando de perigos que matariam qualquer um. Eles passam sobre campos minados sem maiores dificuldades, enfrentam tanques sozinhos, entre outras façanhas heróicas. Nenhuma Característica pode ultrapassar 5 durante a criação.

2.1. VANTAGENS PERMITIDAS

Adaptador (aqui ela vale 2 pontos), Aliado, Aparência Inofensiva, Arena, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Boa Fama, Energia Extra, Energia Vital (aqui ela vale 1 ponto), Hierarquia Militar (ver abaixo), Parceiro, Patrono, Poder Oculto, PVs e PMs Extras, Sentidos Especiais, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.

2.2. DESVANTAGENS PERMITIDAS

Assombrado, Bateria, Código de Honra (exceto as Leis de Asimov), Devoção (aqui ela vale –1 ponto), Fúria, Inculto, Inimigo, Insano, Má Fama, Monstruoso, Munição Limitada, Ponto Fraco, Protegido Indefeso.

2.3. NOVA VANTAGEM

Hierarquia Militar (1/2 ponto por nível, até o máximo de 8 níveis)
Reflete sua posição numa organização militar. Cada nível lhe dá autoridade sobre os níveis inferiores – independente da capacidade pessoal. Praças têm nível 1-2 e oficiais 3+. Generais, Almirantes, Brigadeiros ou equivalentes têm nível 7 ou 8 (o máximo permitido).

NÍVEL	EXÉRCITO – E.U.A.	EXÉRCITO – ALEMANHA	EXÉRCITO - JAPÃO	EXÉRCITO – U.R.S.S.
8	Gen. Of the Army	Generalfeldmarschall	Gensui	Marshal Sovetskogo Souza
8	General	Generaloberst	Taisho	General Armii
8	Lt. General	General	Chujo	General-polkovnik
7	Major General	Generalleutnant	Shosho	General-leitenant
7	Brigadier Gen.	Generalmajor	–	General-major
6	Colonel	Oberst	Taisa	Polkovnik
5	Lt. Colonel	Oberstleutnant	Chusa	Podpolkovnik
4	Major	Major	Shosa	Major
4	Captain	Hauptmann	Tai-i	Kapitan
3	1st Lieutenant	Oberleutnant	Chu-i	Starshiy Leitenant
3	2nd Lieutenant	Leutnant	Sho-i	Leitenant
2	Master or First Sgt.	Stabsfeldwebel	Shocho	Starshina
2	Technical Sergeant	Oberfeldwebel	Guncho	Starshiy Serzhant
1	Staff Sergeant	Feldwebel	Gocho	Serzhant
1	Sergeant	Unterfeldwebel	Heicho	Mladshiy Serzhant
1	Corporal	Obergefreiter	Jotohei	Efreitor
0	Private 1st Class	Oberschütze	Ittohei	–
0	Private	Schütze	Nitohei	Ryadovoy

2.4. NOVAS DESVANTAGENS

Código de Honra (–1 ponto cada)
Código de Honra do Homem Alistado: esteja pronto para lutar e morrer pela honra de sua unidade, serviço ou país; siga ordens; olhe pelos seus camaradas; cuide de seu equipamento; trate um inimigo honrado com respeito (um inimigo sem honra merece um tiro); vista a farda com orgulho.
Código de Honra dos Oficiais: seja rígido, porém justo; traga honra para sua unidade, serviço, e país; lidere na frente de combate; cuide de seus homens; observe as "regras de guerra"; vista a farda com orgulho.

Note que as Vantagens e Desvantagens acima aplicam-se somente a PCs. Máquinas não ficam restritas a essa lista. Qualquer Vantagem ou Desvantagem ligada à magia não é permitido.

2.5. COMENTÁRIOS DE ALGUMAS VANTAGENS E DESVANTAGENS

Adaptador (2 pontos): a habilidade de trocar o tipo de dano sem sofrer redutor pode representar a salvação para o combatente na guerra, por isso seu custo elevado.

Aparência Inofensiva (1 ponto): via de regra, ninguém na guerra tem realmente aparência inofensiva. As marcas do conflito estão estampadas no rosto de cada combatente, a perda da inocência ante os horrores vistos. No entanto, alguns podem passar a impressão de serem menos perigosos do que realmente são, e é nisto que

consiste esta Vantagem. Esta Vantagem não pode ser utilizada no caso do tiro de escol, isto é, do tiro executado pelo sniper.

Arena (1 ponto): soldados treinados e especialistas em determinado tipo de terreno. Vantagem muito útil também para guerrilheiros/membros de Resistências. Um exemplo típico seria o caso dos russos, quando da operação Barbarossa alemã.

Ataque Especial (1 ponto): esta Vantagem simula vários poderes que os combatentes podem ter. Por exemplo, um sniper poderia ter um Ataque Especial Preciso, enquanto um tanque, Lento. Não se esqueça do gasto de 1 PM.

Boa Fama (1 ponto): funciona exatamente como descrito na Vantagem. O marechal alemão Rommel, a Raposa do Deserto, é um exemplo de combatente que possui esta Vantagem.

Energia Extra (1 ou 2 pontos): Vantagem útil para recrutas, uma vez que quase sempre estão Perto da Morte. Gasto: 2 PMs.

Energia Vital (1 ponto): o custo desta Vantagem foi abaixado a fim de deixá-la mais acessível aos combatentes e tornar as lutas um pouco mais longas, simulando a fadiga dos soldados.

Hierarquia Militar (1 ponto por nível): uma Vantagem opcional, extraída do **GURPS** e utilizando o conceito do meio ponto. Somente quem já vestiu uma farda sabe a força que a hierarquia e disciplina exercem sobre o militar, constituindo as bases do militarismo, seja em tempo de paz ou de guerra.

Parceiro (1 ou 2 pontos): guerreiros experientes geralmente agem como Parceiros, os quais constituem grande perigo para o inimigo.

Patrono (2 pontos): cada organização militar ou paramilitar é um Patrono, o qual fornecerá ao combatente seu equipamento e informação. Um personagem sem um Patrono é um civil ou ex-militar que luta por conta própria, uma vez que até guerrilheiros têm seu Patrono (a respectiva Resistência).

Poder Oculto (1 a 5 pontos): uma Vantagem que se encaixa perfeitamente no universo da guerra, em que, no limite da sobrevivência, faz despertá-lo, o Poder Oculto, a vontade de sobreviver ante todas as adversidades.

PVs e PMs Extras (1 ponto): Vantagens extremamente úteis para combatentes, a diferença entre a vida e a morte. Altamente recomendável.

Sentidos Especiais (1 ou 2 pontos): sentidos como Radar, Ver o Invisível e Visão de Raios-X são reservadas apenas a Máquinas.

Tiro Carregável (2 pontos): esta Vantagem pode simular a habilidade do sniper em aplicar um ataque mais poderoso ao alvo. Gasto: 2 PVs.

Tiro Múltiplo (2 pontos): o mesmo descrito na Vantagem. Combatentes com Vantagens como Tiro Carregável e Tiro Múltiplo têm vantagem sobre os outros oponentes.

Assombrado (-2 pontos): há um enorme potencial interpretativo para esta Desvantagem. Por exemplo, um combatente pode ser Assombrado por flashbacks de cenas particularmente horríveis que ele experimentou na guerra, justamente nos momentos de tensão...

Bateria (-1 ponto): a Bateria pode representar outra maneira de simular a fadiga do personagem, uma vez que o cansaço é uma constante em qualquer conflito. Esta Desvantagem, como uma exceção, pode ser possuída por personagens, ao contrário do Manual, que a reserva apenas para Máquinas e Construtos.

Código de Honra (exceto as Leis de Asimov; -1 ponto): os Códigos de Honra são uma série de preceitos que os combatentes seguem, regras estáveis num mundo caótico. Muitas vezes representam uma barreira ante a loucura.

Devoção (-1 ponto): esta Desvantagem representa os chamados “soldados fanáticos” à causa da guerra e, por isso, seu custo foi abaixado, uma vez que terão oportunidades maiores em agir de acordo com a Devoção.

Fúria (–1 ponto): o frenesi do combate, segue exatamente as mesmas regras. Uma Desvantagem perigosa.

Inculto (–1 ponto): muitos combatentes eram Incultos, homens forçados a pegarem em armas a fim de defenderem seu país do inimigo. Personagens Incultos não sabem ler mapas e documentos... Mesmo na guerra esta é uma Desvantagem.

Insano (variável): juntamente com Assombrado, a Desvantagem de maior potencial interpretativo do jogo. Suas variações são diversas, e o Mestre é encorajado a explorá-las. O típico caso do soldado suicida é apenas um exemplo.

Monstruoso (–1 ponto): combatentes desfigurados por ferimentos cabem bem nesta Desvantagem.

Além das Vantagens e Desvantagens acima, há o pacote básico para todos os PCs de guerra:

★ **Patrono:** Forças Armadas (escolha uma das seguintes: Exército, Marinha, Força Aérea. Alguns Mestres podem permitir o uso de organizações, instituições ou corporações militares alternativas como a Legião Estrangeira francesa, ou até mesmo grupos paramilitares);
★ **Sobrevivência** (escolha uma Especialização);
★ Pode comprar **Invisibilidade** por 1 ponto (neste caso, em termos de regras, a Vantagem simula camuflagem);
★ **Munição Limitada** (com regras especiais vistas na seção "Armas de Fogo"). Assume-se que todos os personagens automaticamente possuem esta Desvantagem. No entanto, ela não conta no limite de –3 pontos. Assim, um personagem pode ter até três Desvantagens, sem contar a Munição Limitada.

O pacote acima é básico e custa, no total, 2 pontos (3, se comprar Invisibilidade).

Em adição a ele há as funções que um personagem pode exercer. Cada função possui determinadas Especializações (3 delas por 1 ponto). A tabela abaixo é apenas uma sugestão e vale lembrar que nem de longe enumera todas as Especializações de cada função (somente as principais).

As funções não são obrigatórias na construção do personagem, sendo somente uma sugestão para dar um pouco mais de cor aos combatentes (cor verde-oliva).

Por fim, ela é baseada no RPG **Cães de Guerra**, da Daemon Editora.

FUNÇÃO	ESPECIALIZAÇÕES
Artilheiro	Artilharia Pesada, Condução, Mecânica
Batedor	Furtividade, Linguagem de Sinais, Rastreio
Bombardeador	Artilharia, Navegação, Pilotagem
Engenheiro de Combate	Armadilhas, Demolição, Engenharia
Espião	Atuação, Disfarce, Furtividade
Fuzileiro Naval	Furtividade, Linguagem de Sinais, Natação
Guerrilheiro	Demolição, Disfarce, Furtividade
Marinheiro	Código Morse, Mecânica, Navegação
Médico de Combate*	Neste caso, pode-se optar pela Perícia Medicina por apenas 1 ponto, ou escolher três Especializações de acordo com a história
Oficial**	Liderança, Etiqueta. Pode escolher mais uma de acordo com a história
Pára-Quedista	Furtividade, Linguagem de Sinais, Pára-Quedismo
Piloto***	Artilharia, Pára-Quedismo, Pilotagem
Sniper	Furtividade, Linguagem de Sinais, Rastreio
Soldado****	Artilharia Pesada, Condução, Mecânica
Tanquista	Artilharia, Condução, Eletrônica

** médicos formados são oficiais. Auxiliares, praças.*
*** somente para aqueles que têm posto de oficial.*
**** geralmente oficias são pilotos.*
***** somente para praças.*

Resumindo: um personagem de 8 pontos (nível de campanha "soldado") terá 4 a 5 pontos para gastar em Características, Vantagens e Desvantagens, pois utilizará 3 ou 4 no pacote básico e escolha de função.

2.4. EQUIPAMENTO

Escolhida a função, é hora de definir o equipamento. No entanto, para facilitar o jogo e manter o espírito do 3D&T, aqui não haverá uma tabela contendo dano diferente para cada arma da época, mas apenas uma analogia nas Características Armadura e Poder de Fogo.

PROTEÇÃO	
A1-2	Colete à prova de balas (com variados graus de proteção, desde os individuais aos de choque)
A3	Abrigo antitanque
A4	carro blindado
A5	Tanque de guerra

DANO DAS ARMAS	
PDF1	Armas leves, pistolas e revólveres
PDF2	Armas médias, fuzis, rifles, escopetas, espingardas e metralhadoras em geral
PDF3	Bazucas, canhões, metralhadoras pesadas e morteiros
PDF4	Bateria antiaérea
PDF5	Míssil antitanque

Para aqueles que desejam um pouco mais de dados em sua aventura, a seção "Armas de Fogo" detalhará um pouco mais sobre elas.

Entre as armas brancas disponíveis, pode-se encontrar desde facas de sobrevivência, baionetas, cassetetes, espadins, sabres de cavalaria e até mesmo katanas.

3. COMBATE

Muito bem, então você construiu seu personagem e está pronto para enfrentar o inimigo. Antes disso, porém, há algumas regras adicionais para aqueles que querem incrementar suas lutas. De resto, todas as regras do Manual continuam valendo (principalmente as de tipos de dano, com o respectivo redutor caso o personagem utilize outro dano o qual não está acostumado).

Às armas!

3.1. ARMAS DE FOGO

A maioria delas causa dano por contusão (ou perfuração, dependendo do tipo de munição) e seguem as regras normais para ataque com PdF. Somente é permitido um ataque por turno, a não ser em casos específicos como na Vantagem Tiro Múltiplo ou na utilização de rajada (ver abaixo).

Regra opcional: usando a tabela de analogia no dano das armas, pode-se considerar apenas ela quando da aplicação de dano ao inimigo. Por exemplo: o marinheiro americano John tem PdF2 e está armado com uma pistola e um fuzil. Se utilizar esta, causará dano por PdF2; se atirar com aquela, causará dano apenas por PdF1 (apesar de seu PdF2).

No entanto, o inverso não é válido: um personagem com PdF1 causará apenas o dano que sua Característica lhe permite (no caso, apenas +1 na FA), independentemente da arma que estiver portando (desde um revólver a um canhão).

As regras de Munição Limitada funcionam de maneira um pouco diferente: cada arma comporta um determinado número de cartuchos, os quais se apresentam na forma de carregadores, clips, fitas ou tambores. O Mestre definirá o número de cartuchos carregados por cada personagem. Acabados esses, o combatente não mais poderá utilizar aquela arma, isto é, sofrerá o redutor no PdF se utilizar outro tipo de dano (isso se ele tiver outra arma), a não ser que encontre munição, seja pegando do companheiro ou revirando cadáveres.

Vale lembrar também que cada arma utiliza um calibre de munição diferente, impossibilitando um personagem de utilizar munição de outro calibre na mesma arma.

TIPO	NOME	CARREGADOR	CALIBRE	PDF
Pistola	Walther P38	carregador com 8 cartuchos	9 mm	●○○○○
Submetralhadora	Maschinenpistole MP40	carregador com 32 cartuchos	9 mm	●●○○○
Carabina	K98	clip com 5 cartuchos	7,92x57 mm	●●○○○
Fuzil	Sturmgewehr 44	carregador com 30 cartuchos	7,92x33 mm	●●○○○
Metralhadora	Maschinengewehr 34 (MG 34)	fita com 50 ou 200 cartuchos	7,92 mm	●●●○○
Fuzil	M1-Garand	clip com 8 cartuchos	7,62x63 mm	●●○○○
Submetralhadora	Thompsom M1	carregador com 30 cartuchos	11,43 mm (.45)	●●○○○
Submetralhadora	M-3 “Grease Gun”	carregador com 30 cartuchos	11,43 mm (.45)	●●○○○
Fuzil	Springfield	carregador com 5 cartuchos	7,62 mm	●●○○○
Submetralhadora	Sten MK2	carregador com 32 cartuchos	9 mm	●●○○○
Fuzil-metralhadora	PPSh-41	Tambor com 71 cartuchos	7,62 mm	●●○○○

3.2. RAJADA

A rajada é uma das formas de ataque múltiplo com PdF, em adição à Manobra de combate e à Vantagem Tiro Múltiplo apresentada no Manual 3D&T. Ela é totalmente opcional.

A rajada pode ser executada apenas com metralhadora/submetralhadora, enquanto o Tiro Múltiplo pode ser executado com qualquer tipo de arma de longa distância.

Caso o personagem de posse de uma metralhadora desejar realizar, no mesmo turno, um ataque adicional (a rajada), este terá um redutor de -1 na H para cálculo na FA, até chegar a 0, sem gasto de PMs. Assim, um personagem com H3 pode fazer até 4 ataques por turno em uma rajada.

3.3. REDUTORES E BÔNUS NA FORÇA DE ATAQUE PARA ARMAS DE FOGO

Abaixo estão algumas sugestões de redutores e bônus aplicados na FA quando se vai acertar alguém nas seguintes situações:

Cabeça apenas: -3
Cabeça e ombros expostos: -2 (ex.: disparando de uma trincheira)
Corpo semi-exposto: -2
Atrás de cobertura pouco densa: -1
Atrás de alguém: -2 ou -3
Deitado de bruços, sem cobertura: -2
Deitado atrás de cobertura mínima, cabeça levantada: -3
Deitado atrás de cobertura mínima, cabeça abaixada: -3 ou -4
Agachado ou ajoelhado: -1
Arma sobre apóio fixo: +1 (ex.: tripé)

Mira telescópica: +1 a +2 (dependendo do alcance da mira)

3.4. ATORDOAMENTO

Um personagem pode ficar atordoado (geralmente com explosões) se perder, de um só golpe, um número de PVs maior que sua R/2. Nesse estado, sofre um redutor de -1 na FD. Assim, um personagem com Resistência 2 e 10 PVs ficará atordoado se perder, de um só golpe, 5 ou mais PVs.
O atordoamento dura 1d-R turnos.

Exemplo: o sargento americano Elias sobe desesperadamente o monte com projéteis de morteiros japoneses caindo à sua volta. Infelizmente, um deles acerta bem perto dele. Morteiros têm PdF3 e causam dano por área. Porém, neste caso o soldado está indefeso, então sua defesa será somente por sua Armadura (ele tem A0). Por conseguinte, ele não tem direito à Esquiva e, como o projétil caiu a uns 5 m dele, o soldado não sofrerá o dano total, de acordo com as regras de dano de área (redutor de -1 para cada 3 m de distância do ponto de impacto). A H do artilheiro é 2, então a FA ficará em H+PdF+1d-1 (ele joga o dado e tira 2). Assim, a FA fica em 2+3+2-1=6. Elias perde 6 PVs e, atordoado, continua tentando subir a elevação...

3.5. GRANADAS

De acordo com o Manual 3D&T, quando se arremessa uma granada, a FA é igual a H+PdF+1d, mais bônus ou redutores dependendo da localização e distância do alvo e ela causa dano por explosão (coquetéis Molotov causam dano por calor/fogo e seguem as mesmas regras). Esta é a versão oficial. Agora, para Mestres que querem mais regras, há as abaixo:

Quando um personagem lançar uma granada, faça um teste de H; em caso de sucesso, ela acerta normalmente mas, em caso de falha, terá errado o alvo por um número de metros igual ao número de pontos pelo qual falhou-se a jogada (afinal, não se acerta sempre uma granada na cabeça de alguém!). Redutores são altamente aconselháveis nesta jogada e, somente neste caso, eles podem deixar a Característica com um número negativo (veja abaixo), embora um resultado 1 signifique acerto.

Acertando ou não, jogue a FA normalmente.

As explosões de uma granada causam dano por concussão (contusão) e fragmentação (geralmente perfuração), se existir algo que possa ser estilhaçado e projetado próximo ao local da explosão.

Todas as granadas seguem as regras para dano de área, conforme o poder extra da Vantagem Ataque Especial, mas com alcance reduzido (5 m por ponto de PdF).

Se o Mestre desejar limitar isso, pode-se considerar toda granada como dano de PdF1, independentemente do PdF do atacante.

Por fim, somente no caso das granadas, não há o gasto de 8 PMs por ser um ataque com dano de área.

Exemplo: o pracinha da FEB Almeida está encurralado atrás de uma casa, sob fogo de cobertura italiano. Enquanto soldados avançam em sua direção, ele resolve dispersá-los com uma granada. Desesperado, ele a tira do cinto, abre o pino dela, inclina-se ligeiramente para a aresta da parede e a lança. O Mestre decide que, como o soldado não teve tempo de mirar direito e o inimigo está a mais ou menos uns 30 m de distância e se aproximando, terá um redutor de -2 no teste de H. Como ele tem H1, embora o redutor o deixe com H-1 (1-2=-1), se tirar 1 ele acerta. Almeida joga o dado e tira 3. Assim, ele errou a granada por 10 m, uma vez que (-1+3=2). Almeida de PdF2, mas, como utilizou uma granada, causará dano por PdF1, isto é, 5 m. A granada e seus estilhaços não atingem o inimigo.